B 17

ENSIMMÄINEN TEHTÄVÄ

YHTEENVETO OHJAUSMENETELMISTÄ

Ohjain
B-17 -konetta voidaan ohjata peliohjaimella, hiirellä tai näppäimistöllä.

Valitsin
Simulaatio pyytää sinua valitsemaan jonkin vaihtoehdon listasta, yleensä ikonin (pienen kuvakkeen) tai vihreän painikkeen.

B-17:n SISÄPUOLELLA

Voit katsella ohjaamossa ympärillesi oikealle tai vasemmalle painamalla hakasulkunäppäimiä ([vasemmalle ja] oikealle). Enemmän valinnanvaraisia ohjaamonäkymiä saat painelemalla näppäimiä **PgUp, PgDn, Ins** ja **Del.**
Lentäjän kojelautaan pääset käsiksi painamalla näppäintä **I.**
Paina **I** avataksesi kojelautanäkymän. Paina hakasulkunäppäimiä ([vasemmalle ja] oikealle) katsoaksesi eri mittarinäyttöjä tässä tilassa.

PAIKALLISTA NOUSUKULMAMITTARI

Valitse näppäin W palataksesi ohjaajan ikkunanäkymään.

Käynnistä kaikki moottorit järjestyksessä **Ctrl-1, 2, 3, 4** (pidä pohjassa **Ctrl**-näppäintä ja paina vuorotellen näppäimiä **1, 2, 3** ja **4**).

Varmista, että ilmajarrut (Flaps) ovat alhaalla (näppäin **F**).
Vapauta rengasjarrut (näppäin **B**).
Lisää kierroksia kaikkiin moottoreihin plus-näppäimellä (+) kunnes kone alkaa rullata.

Quit

B 17 (2)

KIITOTIELLE RULLAAMINEN

Valitse nyt kakkospilotin kuvake (lentokoneohjain), jolloin se syttyy. Nyt olet määritellyt ohjauksen kakkospilotille.

Valitse yläampuja käskynjakonäytön alaosan valokuvista ja paina sen jälkeen tähtäimen muotoista kuvaketta.

Tähtäinkuvakkeen sytyttyä pääset ampumonäkymään painamalla näppäintä C.
Paina näppäintä **M** ottaaksesi tämän ampumon manuaaliseen käyttöön. Varmista, etteivät konekiväärit ole tähdättynä mihinkään muuhun muodostelmasi koneista ja testaa ampumista painamalla tulitusnäppäintä.
Paina näppäintä **C** palataksesi käskynjakonäyttöön. Aseiden kontrolli palaa tällöin tietokoneen ohjaamalle miehistön jäsenelle.

B 17 (3)

NAVIGOINTI JA LENTOSUUNNITELMAT

Palaa koneen etuosan käskynjakonäyttöön (**C**-näppäimellä) ja paina alaoikealla olevaa miehistön jäsenen valokuvaa.

Paina näppäintä **C** päästäksesi taka-ampumoon. Muista, että kaikkien miehistön jäsenten, kuten ohjaajan, apuohjaajan, pommittajan ja ampujien manuaaliseen kontrolliin päästään painamalla **M**-näppäintä.

AMPUMINEN

Aseiden kontrollointi on samanlaista kaikkialla koneessa. Peliohjainta tai näppäimistöä käyttämällä liikutellaan konekiväärejä vaakatasossa (vasemmalle ja oikealle) sekä pystytasossa (ylös ja alas). Aseilla tähdätään näkökentän mukaan ja ammutaan painamalla tulitusnäppäintä, välilyöntiä tai returnia.

Jos mitään kiinnostavaa ei tapahdu, voit nopeuttaa ajan kulkua **(Alt-A** näppäinyhdistelmällä), jolloin kaikki tapahtuu paljon nopeammin. Pidä näppäintä alhaalla ja päästä se irti kun haluat palata normaaliin aikaan.

Palaa käskynjakonäyttöön (**C**-näppäimellä) ja harjoittele koneen sisällä liikkumista painelemalla miehistön jäsenten valokuvia.

POMMITTAJA

Etsi pommittaja käskynjakonäytöstä (ensimmäinen kuva ylävasemmalla) ja paina pommituskuvaketta.

Paina näppäintä **C**, jolloin siirryt B-17:n nokkanäkymään.
Paina näppäintä **I** päästäksesi pommittajan kojelautaan. Täällä voit tähdätä ja pudottaa pommeja käyttämällä pommitustähtäintä.
Paina näppäintä **M** saadaksesi käsiohjauksen pommitukseen.
Aktivoi pommitustähtäin painamalla näppäintä **O.** Tämä siirtää koneen ohjauksen pommittajalle. Nyt voit ‘lentää’ konetta käyttämällä pommitustähtäintä.
Avaa pommiluukut painamalla näppäintä **D.**
Käytä ohjainta (peliohjainta tai kursorinäppäimiä) säätääksesi pommitustähtäimen kohdistusta.

B 17 (4)

Sulje pommien pudottamisen jälkeen pommiluukut (**D**-näppäimellä) ja palaa käskynjakonäyttöön (näppäimellä **C**). Valitse ohjaaja (kolmas vasemmalta) ja lennä kone kotiin muun muodostelman mukana.

Jos olet määritellyt paikan jokaiselle miehistön jäsenelle, voit selata heidän katselukulmiaan painamalla funktionäppäimiä **F1-F10.** Voit ottaa minkä tahansa näistä paikoista käsiohjaukseen (navigaattoria ja radistia lukuunottamatta) painamalla näppäintä **M.**

Taktisella näytöllä **(Shift-F7)** ja käänteisellä taktisella näytöllä **(Shift-F8)** voit seurata kaikkea lähistöllä tapahtuvaa toimintaa. Voit esimerkiksi pommit pudotettuasi seurata niiden putoamista kohteeseen tai katsella lentokentän lähistöllä ollessasi lennonjohtotornia.

LASKEUTUMINEN

Laske laskutelineet (**G**-näppäin).
Avaa ilmajarrut (**F**-näppäin).
Vähennä kierroksia lähestymisesi aikana miinusnäppäimellä (-) ja jatka nopeuden pudotusta asteittain 100-120:een mailiin tunnissa.
Laskeutumisen jälkeen voit rullata konetta kiitoradalla lisäämällä moottoreihin kierroksia (Shift-miinus).

ASETUSNÄYTTÖ

Asetustilaan päästään milloin tahansa tehtävän aikanakin painamalla näppäinyhdistelmää **Alt-C.**

POMMITUSTEHTÄVÄ

KUUSI KÄSKYNJAKONÄYTTÖÄ

Käskynjakonäyttö tulee näkyviin poistuessasi ohjaajan paikalta (**C**-näppäimellä). Näillä perusnäytöillä voit liikkua B-17:n sisällä ja ohjata kaikkea pommittamista, navigointia, radion käyttöä, ampumista, koneen ohjaamista ja hätätoimintoja, sekä määrätä miehistöä näihin tehtäviin.

B 17 (5)

LENTOKONEEN VALITSEMINEN

Lentokoneen valinta
X Seuraava kone
Z Edellinen kone

Koneen päänäkymät

Shift-F1 Näkymä eteenpäin
Shift-F2 Näkymä taaksepäin
Shift-F3 Näkymä vasemmalle
Shift-F4 Näkymä oikealle
Shift-F5 Näkymä ylöspäin
Shift-F6 Näkymä alaspäin

Asiayhteydestä riippuvat ulkonäkymät. Kuten koneesta, sen kohteista, pommeista tai lennonjohtotornista riippuvat.
Shift-F7 Taktinen näkymä
Shift-F8 Vastakkainen taktinen näkymä

Ulkonäkymä takaa-ajavasta koneesta
Shift-F9 Takaa-ajonäkymä

Ulkonäkymät etäkameralla
Shift-F10 Ulkoinen näkymä

Etäkameran liikuttaminen

PgUp Kallistus ylöspäin
PgDn Kallistus alaspäin
Ins Kääntö vasemmalle
Del Kääntö oikealle
Plus (+) Lähennä näkymää
Miinus (-) Loitonna näkymää

B 17 (6)

B-17 erikoisnäkymät

Näitä voidaan käyttää pikanäppäiminä asemiin pääsemisessä, ilman käskynjakonäyttöjen kautta kulkemista. Kaikkien paikkojen pitää olla jollekulle määriteltynä, jotta paikalle siirtyminen onnistuisi. Muussa tapauksessa näkymä siirtyy käskynjakonäyttöön.

F1 Pommittaja
F2 Navigaattori
F3 Ohjaaja
F4 Apuohjaaja
F5 Koneenkäyttäjä / yläampuja
F6 Radisti
F7 Nokka-ampuja
F8 Vasen kylkiampuja
F9 Oikea kylkiampuja
F10 Taka-ampuja
C Siirtää sinut viimeksi valitsemaasi mieheen ellet ole sillä hetkellä miehistön paikalla.
A Lentokoneen tila / vaurionäyttö

MUUT TOIMINNOT

Vaihda miehistön jäsenen ohjaus käsikäyttöön / tietokoneohjaukseen (näppäin **M**).

Nopeuta ajan kulkua **(Alt-A).**
Tämä toiminto vaihtaa pelin nopeuden viisinkertaiseksi.

Aikaharppaus päälle / pois päältä **(Alt-T).**

Säädä yksityiskohtien määrää (selaa painelemalla **Alt-D**).

Filminohjaustila päälle / pois päältä **(Alt-M).**

B 17 (7)

LENTOSIMULAATIO

Käyttääksesi kaikkia lentokoneen ohjaustoimintoja, sinun on valittava ohjaaja tai apuohjaaja käskynjakonäytöstä.
Valitse sitten ohjaussauvaa muistuttava kuvake.
Näppäimellä **C** pääset ohjaamoon ja sinulla on näkymä ohjaamosta ulospäin.
Painamalla näppäintä **[** (hakasulku auki) voit liikuttaa näkymää oikealle, tai vasemmalle painamalla näppäintä **]** (hakasulku kiinni). Saat enemmän valinnanvaraisia näkymiä ohjaamosta painamalla näppäimiä **PgUp, PgDn, Ins** ja **Del.**

Kaikki numeronäppäimet ovat näppäimistön ylärivillä.

1, 2, 3, 4	Lisää moottoreiden 1-4 kierroksia yksittäin
Shift-1, 2, 3, 4	Täydet kierrokset moottoreihin 1-4
5, 6, 7, 8	Vähennä moottoreiden 1-4 kierroksia yksittäin
Shift-5, 6, 7, 8	Vähimmäiskierrokset moottoreihin 1-4
Plus (+)	Lisää tehoa kaikkiin moottoreihin kerralla
Shift-plus	Täydet tehot kaikkiin moottoreihin kerralla
Miinus (-)	Vähentää kaikkien moottoreiden tehoa kerralla
Shift-miinus	Vähimmäisteho kaikkiin moottoreihin
Ctrl-1, 2, 3, 4	Käynnistä / pysäytä moottorit 1-4
Alt-1, 2, 3, 4	Palosammuttimet moottoreihin 1-4

MUUT OHJAUSTOMINNOT

Huomioi, että kaikki moottorinkäynnistyskomennot vievät aikaa. Vaikutus ei ole välitön.

G	Nostaa / laskee laskutelineet (käynnistää moottorit)
F	Ilmajarrut päälle / pois

B 17 (8)

KIITORADALTA NOUSEMINEN

Moottoreiden käynnistäminen

Käynnistä kaikki neljä moottoria järjestyksessä (**Ctrl-1, 2, 3, 4**).
Lisää moottoreihin kierroksia (**1, 2, 3, 4**).
Vapauta rengasjarrut (**B**).
Varmista, että voit helposti vaihtaa näkymän ohjaajan kojelaudasta (**I**) ikkunanäkymään (**W**).

Ilmajarrut

Tarkista, että ilmajarrut ovat poissa päältä (**F**).

Ilmaan nouseminen

Käännä kaikkien moottoreiden kierrokset täysille (**Shift-Plus**). Älä yritä nostaa koneen nokkaa liian korkeaan nousukulmaan.

Lasketumisrullaus

Paina jarrua (**B**) kun koneen rullausvauhti tuntuu hidastuvan.

Lasketumisrullaus

Pidä laskeutumisen jälkeen huoli siitä, että käytät koko kiitotien rullaamiseen. Älä jarruta liian aikaisin. Jarruta (**B**-näppäimellä) koneen hidastaessa vauhtiaan. Tällöin B-17:n vauhti hidastuu ja kone pysähtyy.
Laskeutumisen jälkeen tehtävä on onnistuneesti suoritettu, jolloin poistut koneesta jälkiselvityksiä sekä mitalien ja ylennysten jakoa varten.

B 17 (9)

POMMITTAJA

TOIMINTANÄKYMÄT

POMMITUSTÄHTÄIN (**I**)

IKKUNANÄKYMÄ (**W**)

ULKONÄKYMÄ (**E**)

PALUU KÄSKYNJAKONÄYTTÖÖN (**C**)

POMMITUSNÄKYMÄT

Jos haluat nähdä pommiluukkujen avautumisen ja pommien putoamisen pommiosastosta, sinun on siirrettävä miehistön jäsen osastolle käyttämällä miehistön liikuttelupainikkeita (nuolen muotoiset painikkeet).
C-näppäimellä voit katsoa alas pommiluukusta, näppäimellä **E** saat ulkonäkymän ja näppäin **W** palauttaa näkymän pommitusnäyttöön.

TAKTINEN POMMITUSNÄKYMÄ (Shift-F7 / Shift-F8)

Jos haluat seurata pommien putoamista kohteeseensa, voit käyttää taktista näkymää ja vastakkaista taktista näkymää. Saadaksesi parhaan näkymän pommien osumiselle (tai ohi putoamiselle) voit joutua lähentämään tai loitontamaan (numeerisen näppäimistön **plus / miinus**), kallistamaan tai vierittämään näkymää.